

LEGENDY POLSKIE

Autor:
Wojciech Grajkowski

Ilustracje:
Katarzyna Fic

Pan Twardowski



Wiek graczy



6+

Liczba graczy



2-6

Czas gry



25'

Dawno, dawno temu w prześwietnym mieście Krakowie żył pewien szlachcic, który nosił godne nazwisko: Twardowski. Mądry był i uczony, lecz pragnął tylko jednego – czarodziejskiej mocy. Pewnej burzliwej nocy pojawił się u niego diabeł i zaproponował mu pakt: w zamian za moc czynienia czarów Twardowski odda mu swą duszę. Szlachcic bardzo pragnął stać się czarnoksiężnikiem, ale do piekła wcale mu się nie spieszyło. Postanowił przechytrzyć diabła. Obiecał oddać mu duszę, ale tylko w Rzymie, nie miał jednak wcale zamiaru wybierać się do Italii.



Mistrz Twardowski wkrótce zasłynął szeroko ze swych czarów. Przemierzał kraj na wspaniałym barwnym kogucie, a wszędzie, gdzie się pojawił, działy się rzeczy niezwykłe. Potrafił leczyć ludzi, ale gdy zechciał, mógł też człowieka zmienić w zwierzę, a martwą rzecz ożywić. W tajemniczym zwierciadle widział przeszłość i przyszłość, umiał też kamień zamienić w złoto. Wezwał go więc król Zygmunt August i zażądał, by mistrz sprawił, że w zwierciadle ukaże się jego niedawno zmarła, ukochana żona Barbara. Woli króla stało się zadość, a Twardowski zyskał bogactwo i zaszczyty. Tego jednak diabli nie zamierzali dłużej znosić.

Podstępem zwabili mistrza do karczmy pod nazwą Rzym. Nic nieprzeczuwający Twardowski bawił wszystkich sztuczkami, gdy nagle stanął przed nim diabeł. Śmiejąc się szyderczo, porwał Twardowskiego i już leciał z nim wprost do piekła, gdy nagle szlachcic zaczął śpiewać pobożne pieśni. Siły opuściły czarta, mistrz wyrwał się z jego szponów i uciekł na księżyc, gdzie też do dziś przebywa. Czasem w księżycowe noce można ujrzeć jego postać na wspaniałym kogucie.

Zawartość pudełka:

◆ 16 dwustronnych kafelków karczmy



◆ 6 kart wskazówek z informacjami o wyglądzie Twardowskiego

- ◆ klepsydra
- ◆ instrukcja

◆ 6 kart portretów szlachciców, których podejrzewa się o bycie Twardowskim



- ◆ 4 piekielne maski + gumki do masek

Wstęp

Mistrz Twardowski zawitał w końcu do karczmy Rzym. Wcielacie się w chytre biesy, które już na niego czekają! Nim jednak słynny czarnoksiężnik wpadnie w Wasze sidła, musicie go rozpoznać. Nie będzie to proste – potrafi on przybierać różne postaci. Obserwujcie uważnie karczmę, aby odkryć jego magiczne sztuczki. Sam naprowadzi Was na swój ślad!



Cel gry

Waszym zadaniem jest poszukiwanie Twardowskiego, który ukrył się wśród biesiadujących szlachciców. Obserwujecie uważnie karczmę. Jeden z Was podmienia wybrany kafelek, a Wy musicie wskazać, gdzie zaszła zmiana. Jeśli uda Wam się to zrobić, będziecie mogli podejrzec wskazówkę, która pomoże w poszukiwaniach. Wygra ten, kto pierwszy rozpozna Twardowskiego.

Przygotowanie do gry

Przed pierwszą rozgrywką wyjmijcie ostrożnie wszystkie elementy z ramek. Przywiążcie gumki do masek.

1. Ułóżcie 6 kart portretów obok siebie na stole – obrazkiem do góry.

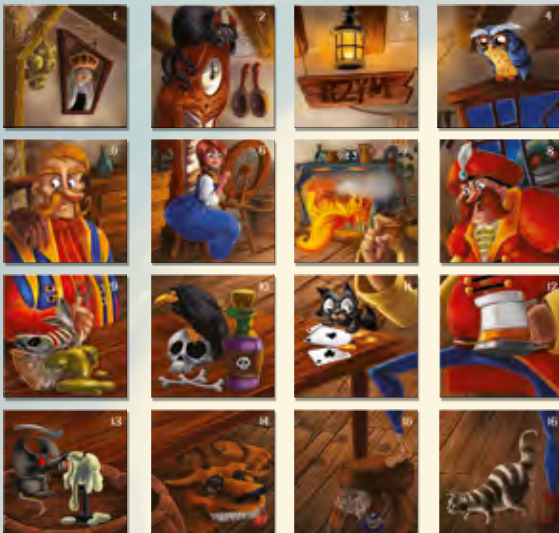


2. Przed pierwszą rozgrywką obejrzyjcie i omówcie wszystkie karty wskazówek (patrz: opis na stronie 11). Przetasujcie 6 kart wskazówek i losowo (bez podglądania zawartości) usuńcie 1 kartę, odkładając ją

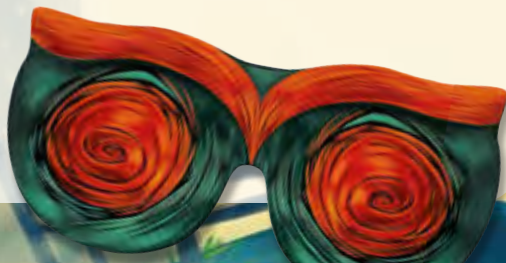
na bok. Pozostałe 5 kart
wskazówek (obrazkami do
dołu) połączcie obok siebie na
stole – pod kartami podejrzanych.



3. Ułóżcie 16 dwustronnych
kafelków karczmy według
numeracji (rosnąco),
tworząc w ten sposób
kwadrat 4x4. Nie ma
znaczenia, którą stroną dany
kafelki będzie zwrócony
do góry. Między kafelkami
powinien być pozostawiony
około półcentymetrowy
odstęp. Pozwoli to na
swobodne obracanie
kafelków w trakcie gry.



4. Każdy z graczy dostaje jedną
maskę na oczy.



Przebieg rozgrywki

Poniżej znajdziecie opis rozgrywki w składzie trzy- lub czteroosobowym. Jeśli chcecie zagrać w dwie osoby lub w grupie liczącej od pięciu do sześciu uczestników, to zajrzyjcie do następujących rozdziałów.

Graczem rozpoczynającym rozgrywkę zostaje ten z Was, kto ostatnio widział pełnię księżyca. Wszyscy uczestnicy gry powinni najpierw uważnie przyjrzeć się obrazkowi karczmy. Gdy już to uczynią, gracz rozpoczynający rozgrywkę prosi wszystkich pozostałych, by nałożyli swoje maski na oczy. Kiedy już upewni się, że są one odpowiednio nałożone, wybiera 1 (i tylko 1!) kafelek karczmy i obraca go na drugą stronę.

Wskazówka: obróciwszy obrazek, należy poprawić ułożenie kafelków z nim sąsiadujących – tak, by samo ułożenie odwróconego kafelka nie sugerowało od razu prawidłowej odpowiedzi.

Następnie – na trzy cztery – prosi wszystkich, by zdjęli maski. Teraz gracze, którzy mieli zasłonięte oczy, próbują jak najszybciej wskazać obrócony kafelek. Osoba, która zrobi to jako pierwsza, ma prawo podejrzeć 1 kartę wskazówki (bez pokazywania jej innym). Jeśli pierwsza osoba wskaże nieprawidłowy kafelek, szanse zyskują pozostali gracze. Należy jednak pamiętać, że każdy gracz może wskazać tylko **jeden kafelek**.

W przypadku gdy nikt nie udzieli poprawnej odpowiedzi, gracz, który odwrócił kafelek, wskazuje go i sam – w sekrecie – ogląda 1 kartę wskazówki.

Wskazówka: radzimy podglądać karty wskazówek kolejno, od prawej do lewej (lub odwrotnie), a nie na chybił trafił. Łatwiej wtedy zapamiętać, które wskazówki już się obejrzało.

Następną osobą, która odwraca kafelek, zostaje kolejny gracz (zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara). Teraz to on prosi pozostałych graczy, by zasłonili oczy, i obraca kafelek. Kolejne ruchy odbywają się według tej samej zasady.

Pamiętajcie: zawsze możecie odwrócić kafelek, który był już wcześniej zmieniony.

Przykład: *Kacper jest graczem rozpoczynającym rozgrywkę. Po tym, gdy wszyscy przyjrzeni się karczmie, prosi pozostałych graczy, by zasłonili oczy. W tym czasie zmienia jeden kafelek. Następnie wszyscy – na trzy cztery – odsłaniają oczy. Ania jako pierwsza wskazuje kafelek, ale myli się – to nie ten element został zmieniony. Szanse na prawidłowe wskazanie mają Szymek i Piotrek. Piotrek jest szybszy i wskazuje właściwy kafelek. Podgląda wskazówkę, a potem kolejka przechodzi na kolejną osobę. To Ania. Teraz ona prosi wszystkich o zasłonięcie oczu i zmienia stronę kafelka. Żaden z graczy nie potrafi udzielić prawidłowej odpowiedzi. Ania pokazuje obrócony kafelek i sama podgląda wskazówkę.*

Pamiętajcie: szczegóły wyglądu Twardowskiego przedstawione na kartach wskazówek wskazują pewne cechy podejrzanego, nie są jednak ich wiernym obrazem. Przykładowo wskazówka: „Ma ciemne włosy” oznacza, że podejrzany jest brunetem lub szatynem, ale nie opisuje dokładnie jego fryzury.

Gra toczy się w ten sposób do momentu, gdy któryś z graczy uzna, że uzyskał już wystarczająco dużo wskazówek, by rozpoznać Twardowskiego. Gracz ten przerywa rozgrywkę, by ogłosić wszystkim wynik swoich dociekań. Zabiera ze stołu kartę z portretem, który według niego – na podstawie poznanych wskazówek – przedstawia Twardowskiego. Pozostali gracze kolejno (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) zabierają po 1 z pozostałych kart podejrzanых. Gdy już wszyscy wezmą po jednej karcie, należy odkryć 5 kart wskazówek i sprawdzić, który szlachcic w pełni odpowiada rysopisowi. Gracz, który trzyma w ręce właściwą kartę, wygrywa rozgrywkę.

Rozgrywka dla 5-6 osób

W Pana Twardowskiego można z powodzeniem grać w składzie pięcio- lub sześćosobowym. Nie używacie wtedy masek – na czas, w którym jeden z graczy zmienia kafelek, obracacie się na krześle (tyłem do stołu) lub zasłaniacie oczy, np. książką. Pozostałe zasady pozostają bez zmian.



Rozgrywka dla dwóch graczy

Przygotujcie grę tak, jak do rozgrywki trzy- i czteroosobowej. Wymijcie 15-sekundową klepsydrę i połóżcie ją na stole obok 16 kafelków karczmy.

W grze dwuosobowej gracz, który miał zasłonięte oczy, po zdjęciu maski ma 15 sekund na odgadnięcie, który kafelek został zmieniony. Do odliczenia czasu posłuży Wam klepsydra, którą obraca gracz zamieniający kafelek. Jeśli gracz, który miał zasłonięte oczy, wskaże w ciągu 15 sekund prawidłowy kafelek, to może podejrzeć 1 wskazówkę. Pamiętajcie, że gracz może wskazać tylko jeden kafelek. Jeśli gracz nie wskazał w tym czasie kafelka lub się pomylił, to drugi gracz – ten, który zmieniał kafelek – podgląda 1 wskazówkę. Następnie kolejka przechodzi na drugiego gracza i to on będzie zmieniał kafelek – itd.

Gra toczy się w ten sposób do momentu, gdy któreś z Was uzna, że uzyskało już wystarczająco dużo wskazówek, by rozpoznać Twardowskiego. Osoba ta wybiera wówczas kartę z wizerunkiem podejrzanego szlachcica, a drugi gracz wybiera którąś z pozostałych kart. Następnie odkrywacie wszystkie karty wskazówek i identyfikujecie Twardowskiego.

Gracz, który trzyma w ręce właściwą kartę, wygrywa rozgrywkę.

WSKAZÓWKI



Nie ma brody



Ma ciemne włosy
(brązowe lub czarne)



Ma brązowe oczy



Nosi wąsy
(w dowolnym kolorze)



Nie ma fajki



Nie ma czapki

PODEJRZANI





Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl.

Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Odwiedź nas na Facebooku: www.facebook.com/grannagry

GRANNA

© 2018 Granna
Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wyprodukowano w Polsce.

Granna sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47
03-788 Warszawa

www.granna.pl

00335/3